



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TELAAH LITERATUR

2.1. Perkembangan Anak Usia 4-8 Tahun

Ada 4 kategori utama perkembangan anak, yaitu perkembangan fisiologis, kognitif, bahasa dan psikososial (Jamaris, Martini, 2006).

1. Perkembangan Fisiologis Anak

Aspek keterampilan koordinasi motorik kasar mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan. Anak dapat berlari, melompat, berguling, mengelak, berayun, bergoyang, memeluk, mendorong, melempar bola, menendang bola, memukul, menarik, mengendarai sepeda, memanjat tangga, mengikuti irama musik.

Keterampilan motorik halus menyangkut gerakan jari-jari tangan dalam melakukan berbagai aktivitas seperti:

- a. Menggunakan gunting untuk memotong kertas
- b. Memasang dan membuka kancing dan retsleting
- c. Menahan kertas dengan satu tangan, sementara tangan yang lain menggambar atau menulis
- d. Memasukkan benang ke dalam jarum
- e. Meronce manik-manik dengan benang dan jarum
- f. Melipat kertas menjadi bentuk
- g. Menggunting kertas sesuai garis, dan lain-lain.

Tabel 2.1 Perkembangan fisiologis anak

Usia	Perkembangan
4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Energi fisik besar - Senang kegiatan fisik yang mengandung bahaya (melompat dari tempat tinggi, menggelantung dengan kepala di bawah) - Masih kesulitan menyusun balok - Berat otak mencapai 75% berat otak dewasa
5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Energi fisik besar - Kegemaran akan kegiatan fisik yang mengandung bahaya bertambah (menyenangi lomba seperti balapan sepeda, balapan lari) - Koordinasi gerakan motorik halus telah sempurna, dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dengan mata dan anggota tubuh lainnya, dapat melakukan gabungan gerakan motorik kompleks. - Berat otak mencapai 90% dari berat otak orang dewasa.
6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Energi fisik besar - Kegemaran akan kegiatan fisik yang mengandung bahaya bertambah (menyenangi lomba seperti balapan sepeda, balapan lari)

	<ul style="list-style-type: none"> - Koordinasi gerakan motorik halus telah sempurna, dapat dilihat saat menulis dan menggambar. - Proporsi tubuh sudah mewarnai proporsi tubuh orang dewasa.
7-8 tahun	Koordinasi gerakan motorik kasar dan halus sudah sempurna.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif terbagi ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal. Fase sensorimotor meliputi koordinasi aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, membaui dan mendengar). Fase ini berakhir pada usia 2 tahun.

Fase pra-operasional dialami oleh anak berusia 2-7 tahun. Pada masa ini, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks. Anak sudah mulai menyadari bahwa benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dipahami secara sensorimotor namun juga secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris. Ini berarti, anak sudah dapat memahami foto dan gambar tanpa harus melihat bendanya secara langsung.

Pada fase operasi konkret (7-12 tahun), kemampuan anak berpikir logis sudah berkembang, dengan syarat objek pemikiran hadir secara konkret. Fase operasi formal berkembang sejak anak berusia 12 tahun hingga dewasa.

Tabel 2.2 Perkembangan kognitif anak

Usia	Perkembangan
4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif , misalnya menyusun <i>puzzle</i> berdasarkan coba-coba. - Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar agar mempermudah interaksi dengan lingkungan sekitar - Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang ada di pikirannya - Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera dan diikuti dengan pertanyaan ‘mengapa?’ - Semua kejadian di sekitarnya memiliki alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris) - Mulai dapat membedakan antara fantasi dan kenyataan yang sebenarnya

5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran - Tertarik pada huruf dan angka. Ada yang sudah menulis dan menyalinnya atau menghitung - Telah mengenal sebagian besar warna - Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, mengenal nama-nama hari dalam satu minggu - Mengenal bidang dan bergerak sesuai teritorinya
7-8 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah mampu membaca, menulis, menggambar dan berhitung - Mulai berpikir secara logis, mampu mengurutkan benda dan mengembangkan pemahaman akan cara pikir orang lain

3. Perkembangan Bahasa

Tabel 2.3 Perkembangan bahasa anak

Usia	Perkembangan
4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar - Menguasai 90% fonem dari sintaksis bahasa yang digunakannya - Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan

5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata yang meliputi warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, permukaan (kasar-halus) - Sudah dapat menjadi pendengar yang baik - Melakukan percakapan dan memberi komentar atau pendapat sendiri. - Melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan berpuisi.
7-8 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan bahasa dan kosakata terus berkembang hingga dewasa.

Berdasarkan tabel di atas, buku pengenalan makan untuk anak yang akan dibuat sudah dapat berisi kalimat-kalimat sederhana dengan kosakata yang variatif.

4. Perkembangan Psikososial

Perkembangan psikososial meliputi perkembangan emosi, motivasi dan kepribadian.

Tabel 2.4 Perkembangan psikososial anak

Usia	Perkembangan
4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami humor - Memiliki inisiatif - Sudah dapat mengontrol perilakunya sendiri - Rasa takut dan cemas mulai berkembang - Keinginan berdusta muncul, tapi takut melakukannya
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Perasaan humor berkembang lebih lanjut - Sudah dapat mempelajari mana yang benar dan mana yang salah - Sudah dapat menenangkan diri - Berperilaku asertif (seperti <i>boss</i>), mendominasi tetapi mau menerima nasihat - Sering bertengkar tetapi cepat berbaikan kembali - Sudah dapat mengerti bila orang tua marah - Dapat menerima peraturan dan disiplin
7-8 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Perlu dibimbing untuk menjalankan inisiatif seiring dengan disiplin agar anak menjadi bertanggung jawab dan tidak ragu-ragu.

2.2. Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti kreativitas. Menurut teori psikoanalisis, kreativitas adalah kontrol terhadap regresi, proses pelepasan control ego sehingga ambang sadar manusia dapat terungkap secara bebas. Menurut Carl Roger dan Abraham Maslow (Kitano dan Kirby, 1986, p.194), kreativitas adalah aspek kepribadian. Semua individu memiliki potensi untuk menjadi kreatif yang akan terwujud menjadi aktualisasi diri jika didukung oleh lingkungannya. Beberapa teori seperti Teori Gestalt, Teori Psikometrik dan Teori Belahan Otak, kreativitas adalah kemampuan mental atau proses yang mendasari pikiran-pikiran kreatif. Menurut Teori Belahan otak, seseorang yang kreatif menggunakan kegiatan otak bagian kanan lebih dominan dibanding otak bagian kiri, sedangkan orang yang logis dan rasional menggunakan otak bagian kiri lebih dominan. Berikut adalah aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas:

1. Aspek kemampuan kognitif (kemampuan berpikir)
2. Aspek intuisi dan imajinasi
3. Aspek Penginderaan
4. Aspek Kecerdasan Emosi

Kreativitas pada anak usia 4-6 tahun muncul seiring dengan perkembangan fase pra-operasional. Anak mampu melakukan kegiatan representasi mental, yaitu suatu kemampuan untuk menghadirkan benda,

objek, orang dan peristiwa secara mental, artinya anak mampu membayangkan hal-hal tersebut dalam pikirannya. Bentuk-bentuk berpikir ini diterapkan dalam aktivitas mereka sehari-hari, termasuk saat bermain.

Pengembangan kreativitas berkaitan erat dengan pengembangan kemampuan berpikir simbolis. Kemampuan berfantasi menumbuhkan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan hakikat kreativitas yang merupakan hasil operasi belahan otak bagian kanan. Bertitik tolak dari hal tersebut, perlu dilakukan usaha untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menciptakan kondisi yang kondusif, contohnya:

1. Memberi anak kesempatan untuk bermain dan memunculkan perilaku kreatif dengan imajinasi dan fantasi.
2. Meminta anak menceritakan fantasinya.
3. Memperlihatkan pada anak bahwa fantasi yang ditampilkannya memiliki nilai-nilai tertentu.
4. Hindari memberikan contoh atau terlalu mengarahkan pemikiran anak. Biarkan mereka melakukan kegiatannya dengan cara-caranya sendiri.

2.3. Makanan untuk Anak

Dalam bidang ilmu gizi dan kesehatan, makanan anak sehat dibagi menjadi 3 golongan, yaitu untuk anak pra sekolah (1-6 tahun), anak

sekolah (7-12 tahun), dan golongan remaja (13-18 tahun). Tiap golongan memiliki kebutuhan zat gizi yang berbeda, sesuai dengan kecepatan tumbuh dan aktivitas yang dilakukan (Rumah Sakit Dr. Cipto Mangunkusumo dan Persatuan Ahli Gizi Indonesia. 1990). Pola hidangan bergizi seimbang yang dianjurkan adalah:

1. Sumber zat tenaga, misalnya: roti, nasi, mie, bihun, jagung, ubi, singkong, teoung-tepungan, gula dan minyak.
2. Sumber zat pembangun, misalnya: ikan, telur, ayam, daging, susu, kacang-kacangan, tahu, temped an oncom.
3. Sumber zat pengatur, misalnya: sayuran dan buah-buahan, terutama yang berwarna hijau dan kuning.

2.3.1. Makanan Anak Pra Sekolah (1-6 tahun)

Pertumbuhan anak usia 1-6 tahun tidak sepesat pada masa bayi, tetapi aktivitasnya lebih banyak. Golongan ini sangat rentan terhadap penyakit gizi (kurang kalori, protein, anemia karena kurang zat besi dan kurang vitamin A) serta rentan penyakit infeksi. Syarat makanan yang harus diberikan adalah makanan yang mudah dicerna dan tidak merangsang (tidak pedas).

a. Usia 1-3 Tahun

Pada usia ini, anak bersifat konsumen pasif. Makanannya tergantung pada apa yang disediakan ibu. Gigi susunya telah tumbuh, tetapi belum dapat digunakan untuk mengunyah

makanan yang keras. Walaupun demikian, anak hendaknya sudah diarahkan untuk mengikuti pola makan orang dewasa.

b. Usia 4-6 Tahun

Pada usia ini anak sudah bersifat konsumen aktif, artinya mereka sudah dapat memilih makanan yang disukai. Anak usia ini sudah dapat diberikan pendidikan gizi, baik di rumah maupun di sekolah. Kebiasaan makan yang baik sudah harus ditanamkan sejak usia ini.

2.3.2. Makanan anak Sekolah (7-12 tahun)

Pada golongan ini, gigi susu anak telah tanggal dan secara berangsur digantikan oleh gigi permanen. Anak sudah lebih aktif memilih makanan yang disukai. Kebutuhan energi lebih besar karena lebih banyak melakukan aktivitas fisik misalnya berolahraga, bermain atau membantu orang tua. Makan pagi perlu diperhatikan untuk mencegah hipoglikemi dan supaya anak lebih mudah menerima pelajaran. Golongan anak sekolah sudah memiliki daya tahan yang cukup terhadap berbagai penyakit.

Orang tua harus memperhatikan keseimbangan asupan gizi dan nutrisi untuk anak agar sel-sel tubuh dan otak dapat terus berkembang dengan baik, tapi jangan paksakan jenis makanan tertentu. Variasikan makanan, buat suasana makan menyenangkan, dan buat makanan menjadi kreatif dan menarik, misalnya dibuat menjadi bentuk yang menarik.

Ada beberapa jenis makanan yang akan dimuat dalam buku ini, mulai dari makanan yang berasal dari dunia belahan barat (*western food*) hingga makanan eksotis dari negri-negri Timur (*eastern food*), dari makanan pembuka (*appetizer*), makanan utama (*main course*) hingga makanan penutup (*dessert*).

Berikut adalah daftar makanan yang akan dimuat dalam buku pengenalan makan anak berdasarkan negara asalnya:

1. *Western food*
 - a. Italia: *pizza*
 - b. Inggris: *muffin*
 - c. Belgia: *waffle*
 - d. Perancis: *crepes, croissant*
 - e. Jerman: *hotdog, burger*
2. *Eastern food*
 - a. Cina: *dim sum, mooncake*
 - b. Jepang: *sushi*
 - c. Indonesia: pempek
 - d. India: roti canai
 - e. Turki: *kebab, yogurt*

Selain daerah asalnya, buku pengenalan juga akan berisi sejarah singkat makanan-makanan di atas, bahan dan cara pembuatannya,

kandungan gizinya, hingga jenis makana-makanan tersebut, dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung.

Anak usia 6 tahun secara umum sudah dapat dilibatkan dalam kegiatan masak-memasak dengan bimbingan orang tua; oleh karena itu, buku pengenalan juga akan memuat beberapa resep sederhana sehingga anak-anak dapat menyiapkan makanannya sendiri.

2.4. Media yang Tepat untuk Anak

Reni Akbar Hawadi menuliskan dalam salah satu artikelnya di media *online* (<http://ptreniakbarhawadi.multiply.com/journal/item/5>) dan dalam bukunya Psikologi Perkembangan Anak, bahwa masa pra sekolah adalah masa belajar, tetapi bukan dalam dunia dua dimensi melainkan belajar pada dunia nyata, yaitu dunia tiga dimensi. Dengan perkataan lain, masa pra sekolah adalah *time for play* (Lie, Anita, 2003).

Buku untuk anak usia 3 tahun ke atas sudah dapat berisi kata dan kalimat yang berisi gagasan. Namun, tetap dengan ilustrasi gambar yang menarik, warna yang ceria serta format yang besar. Di sini bacaan sudah dapat memancing keterlibatan emosi anak dan mudah menemukan dalam dunianya sehari-hari. Media yang tepat untuk anak disesuaikan dengan tingkah laku dan perkembangan anak pada usia 4-8 tahun, yaitu melalui media buku. Pada usia 2-6 tahun, anak belajar mengenai dunia di sekitarnya melalui kata-kata dan gambar. (Lie, Anita, 2003).

Untuk memenuhi rasa ingin tahu yang tinggi pada anak, info-info harus disajikan dengan visualisasi yang menarik seperti ikon kartun namun terhubung dengan pendekatan visual dalam wujud yang mendekati kenyataan yang dicapai dengan ilustrasi semi realis. Semua itu dapat dimuat dalam buku pengenalan makanan.

Tahap Perkembangan Minat Baca (Akbar, Reni dan Hawadi. 2001)

1. Anak usia 3-5 tahun

Usia 3-5 tahun anak sudah duduk di Taman Kanak-Kanak. Pengalaman mereka relatif lebih banyak, semikian pula penguasaan bahasa jauh lebih baik. Sebab itu, bacaan yang diberikan dapat agak panjang. Dengan jangka konsentrasi yang sudah lebih panjang, jenis bacaan anak pun lebih banyak memikat gagasan yang sedikit kompleks.

Gaya buku yang digemari anak usia ini adalah yang bersifat *fancy*, dan ukuran (format) buku kurang lebih 21,0 x 29,7 cm.

2. Usia 5-7 tahun

Fokus perkembangan anak pada usia 5-7 tahun ada pada dunia akademis dan intelektual. Untuk periode ini, yang menonjol adalah banyaknya kata-kata, gagasan-gagasan, konsep-konsep yang merupakan representasi dari hal-hal yang telah dialami.

Macam buku yang diberikan sudah dapat berupa format 17,6 x 25,0 cm dengan isi cerita yang cukup kompleks.

2.5. Bermain

Bermain adalah dipilih secara bebas, diarahkan secara pribadi, perilaku yang termotivasi secara intrinsik yang melibatkan anak secara aktif. Dalam permainan, apa yang dipelajari bersifat *open-ended* (tidak pasti). Dalam masa awal kanak-kanak, bermain diakui sebagai cara utama untuk belajar, sedangkan untuk anak yang lebih besar, bermain kurang diakui namun sama pentingnya (National Playing Fields Association, 2000, p.6).

Bermain mempunyai arti besar untuk mencapai perkembangan anak baik secara fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial (Piaget, 1980). Bermain melengkapi sekolah dengan menyediakan kesempatan bagi anak untuk meninjau, menyerap dan memberikan makna personal terhadap hal yang mereka pelajari dalam edukasi formal.

Pentingnya belajar melalui bermain terletak terutama terletak pada bagaimana cara anak mempelajari caranya belajar. Informasi yang diperoleh melalui bermain tidaklah spesifik, tetapi umum. Anak belajar untuk membentuk solusi dari sebuah permasalahan yang membutuhkan restrukturisasi pemikiran atau tindakan (Sylva, 1997).

Fungsi bermain menurut Jean Piaget:

1. Perkembangan fisik
2. Dorongan berkomunikasi
3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan
5. Sumber belajar
6. Rangsangan kreativitas
7. Perkembangan wawasan diri
8. Belajar bermasyarakat
9. Standar Moral
10. Belajar bermain sesuai jenis kelamin
11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Permainan yang biasanya dimainkan oleh anak usia 4-8 tahun sangat bervariasi, mulai dari permainan dengan aktivitas fisik hingga *brain games* atau disebut juga permainan asah otak untuk merangsang perkembangan otak. Permainan konstruktif menjadi permainan yang digemari semasa tahun-tahun pra sekolah, yang dapat dimainkan tanpa teman sebaya. Jenis permainan konstruktif yang populer adalah membuat sesuatu, membentuk, kolase, atau menggambar (Akbar, Reni dan Hawadi, 2001, p.27).

Terdapat beberapa permainan atau aktivitas interaktif yang akan digunakan dalam pembuatan buku ini, antara lain:

1. *Snake Ladder* (ular tangga)
2. *Finding differences* (menemukan perbedaan)
3. *Constellation collaboration* (menghubungkan titik-titik menjadi gambar objek utuh)
4. *Coloring* (mewarnai)

5. *Tiling Puzzle: matching pictures* (mencocokkan gambar)
6. *Problem solving puzzle: find a way through* (mencari jalan)
7. *Let's cook* (mari memasak)
8. *Simple crosswords* (teka-teki silang sederhana)
9. *Arrange your new menu* (menyusun menu sendiri)

2.6. Buku dan perkembangannya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998, p. 152) buku diartikan sebagai “lembar kertas yang berjilid, berisi atau kosong”. Buku dalam arti luas, mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya, berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu (Ensiklopedi Indonesia, 1980, p. 538).

Berikut adalah rangkuman sejarah perkembangan tulisan dan buku menurut Johanna Drucker dan Emily McVarish dalam buku yang mereka tulis, *Graphic Design History a Critical Guide* (2009, p.10-93):

Sebelum ditemukan tulisan, manusia purba menggunakan bentuk-bentuk komunikasi non verbal yang unik. Ini adalah bentuk pertama ekspresi bahasa grafis. Manusia purba pertama kali mendokumentasikan kejadian sehari-hari dengan cara melukis dinding gua tempat tinggal mereka. Kemudian di Mesir, orang memahat

hieroglyphs pada monumen batu yang disebut *obelisk*. Bangsa Sumeria yang tinggal dekat sungai Efrat dan Tigris menciptakan huruf-huruf paku pertama (*cuneiform*) yang dituliskan di atas batu. Tulisan ini merupakan tulisan pertama yang berkembang di dunia.

Orang-orang Chaldea dari Babylonia kuno pertama kali membuat kertas dari tanah liat yang dibakar. Orang Romawi menggunakan logam untuk mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam perang. Di Cina, orang pertama kali mendokumentasikan tulisan mereka dalam bilah-bilah bambu yang diikat. Kemudian orang mulai menulis pada daun-daun yang lebar, kemudian kulit pohon digunakan hingga abad ke-14.

Papyrus digunakan pertama kali oleh orang Mesir. *Papyrus* adalah asal muasal terbentuknya kertas untuk pertama kalinya. Kata 'paper', 'papier', dan 'papel', yang berarti kertas diambil dari kata dalam bahasa lain yang berarti *papyrus*. *Papyrus* adalah tanaman air yang tingginya mencapai 10 hingga 15 kaki. Namun kemudian terjadi perubahan-perubahan geografis pada sungai Nil sehingga penanaman *Papyrus* menjadi sukar. Orang beralih menggunakan kulit binatang (*parchment*) yang diperkenalkan oleh orang Yunani. *Parchment* atau perkamen dibuat dari lembaran kulit domba atau anak sapi yang disusun secara berlipat, dan dijepit pada salah satu sisinya. Perkamen dianggap sebagai salah satu awal terbentuknya buku berjilid.

Penemuan kertas hingga sekarang masih menjadi perdebatan, namun dokumen-dokumen di Cina menyebutkan bahwa kertas pertama kali dibuat oleh T'sai Lun pada tahun 105 M, namun teknik pembuatannya masih kasar. Selama 5 abad manusia dari berbagai belahan dunia menguji coba berbagai tanaman untuk membuat kertas.

Selanjutnya, Johannes Gutenberg, seorang pandai logam asal Jerman menemukan mesin cetak untuk pertama kalinya yang populer dengan istilah *movable type printing*. Awalnya, mesin cetak hanya digunakan untuk membuat Alkitab, namun sekarang berbagai buku, novel, komik, dan lain-lain diproduksi secara massal menggunakan berbagai jenis mesin cetak (*Library of Congress Cataloging-in-Publication Data*, 2008, p.485).

Sejak populernya format .pdf dan penggunaan *tablet PC*, buku juga mulai dibuat secara digital. Banyak orang yang enggan membawa buku tebal kemana-mana sehingga buku digital mulai mendapat tempat. Kini bahkan banyak buku digital yang tidak hanya berisi tulisan saja, namun juga dengan ilustrasi yang dianimasikan.

Sekilas istilah *picture book*, *play book* dan buku interaktif terdengar mirip, namun sesungguhnya memiliki perbedaan. Buku interaktif adalah buku tiga dimensional dengan *paper-engineered* atau bangun kertas yang dapat melibatkan partisipasi pembaca sehingga informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dan lebih diingat

dibandingkan dengan informasi yang hanya dicetak rata di kertas dua dimensi (Avella, Natalie, 2009).

Sedangkan buku yang akan dibuat ini secara umum disebut sebagai *picture book*. Menurut Kamus *Online Merriam Webster*, *picture book* adalah semua buku yang sebagian besar terdiri dari gambar dan memuat sedikit tulisan. Beberapa desainer menyebut buku ini sebagai *play book*, namun demikian secara umum pengertian *play book* adalah buku tentang teknik permainan olah raga atau skrip drama.

Menurut Steven Heller dan Mirko Ilic dalam buku mereka *Icons of Graphic Design*, teknik dan trik cetak yang cerdas seperti *die cuts*, *folds-outs* dan *accordion folds* sudah mulai berkembang sejak abad ke-19 (ketika banyak buku anak diproduksi dengan tangan). Sekarang ini dorongan untuk mengubah buku menjadi sebuah mainan interaktif adalah umum, namun terus dipengaruhi oleh upaya awal (yang sering kali primitif). Untuk desainer yang berkarya dalam genre ini, *play book* masih terus berlanjut. Sebagian teknik pembuatan *picture book* ini diambil dari pembuatan *artist book*.

2.6.1. Sejarah Artist Book

Artist book adalah karya seni asli yang menyediakan dan titik temu antara disiplin-disiplin seni dalam format yang mirip-buku.

(Krause, Dorothy Simpson, 2009, p. 7)

Artist book sudah berkembang sejak tahun 1945, bahkan beberapa sudah ada sebelum abad ke-20, termasuk *Livres d' Artistes*, yaitu genre buku yang berasal dari Perancis, merupakan buku dengan ilustrasi orisinal dari artis yang terkenal. *Artist book* sangat bervariasi jenisnya, mulai dari karya-karya William Blake dengan *illuminated printing*-nya hingga karya Tefler Stroke, *Passages*, yang seluruh bukunya berisi foto-foto pembuatan *sandwich* hingga *sandwich* itu habis dimakan. Johanna Drucker dalam bukunya *The Century of Artist Books* (2004) menjelaskan bahwa *artist book* dapat dipandang sebagai *democratic multiple*, obyek yang memiliki aura dan langka, agen perubahan sosial, sebagai ruang konseptual (penampilan dan pameran), dan sebagai dokumen.

Artist book membuka pandangan bahwa buku tidak hanya berupa lembaran-lembaran kertas dengan ukuran sama rata yang dijilid, namun juga dapat memiliki struktur yang dapat menyesuaikan pesan yang ingin disampaikan secara maksimal, misalnya *tunnel book*, *accordion book*, *folded book*, *scroll*. Buku bukan hanya benda membosankan yang berisi tulisan, melainkan buku juga dapat menjadi media yang bersifat interaktif dengan pembacanya.

Buku juga tidak harus berisi halaman-halaman yang dicetak menggunakan mesin cetak biasa, namun dapat juga menggunakan mesin ketik, tulisan tangan, bahkan stempel. Sampul buku dapat

saja terbuat dari kulit, kertas, karton, kayu, kulit kayu, besi hingga karung. Dengan cara jilid yang amat variatif yaitu mulai dari *perfect binding*, *thermal binding*, *tape binding*, *drumleaf binding* hingga *japanese binding* yang dijahit di satu sisinya. Buku tidak harus berisi kertas rata dua dimensi, dapat juga berisi ukiran, seni cukil, *emboss*, *deboss*, *pop up*, dan lain-lain.

2.6.2. Buku bergambar

Anak usia 4-8 tahun belum terbiasa membaca buku yang terdiri dari banyak bab. Usia ini adalah waktunya *picture book* atau buku bergambar, dan dengan informasi tulisan berbahasa sesederhana mungkin.

2.7. Prinsip dan Unsur Desain

1. Prinsip Desain

a. *Heirarchy* (urutan)

Adalah urutan kepentingan informasi yang ingin disampaikan. Secara visual, hirarki dapat diekspresikan melalui variasi skala, warna, jarak, penempatan, dan lainnya. Mengkespresikan informasi sesuai dengan urutan adalah tugas utama seorang desainer grafis. (Lupton, Ellen dan Jennifer Cole Phillips. 2008, p.114) Berikut adalah contoh daftar isi yang memiliki hirarki yang baik:



Gambar 2.1 Contoh Daftar Isi dengan Hirarki yang Baik

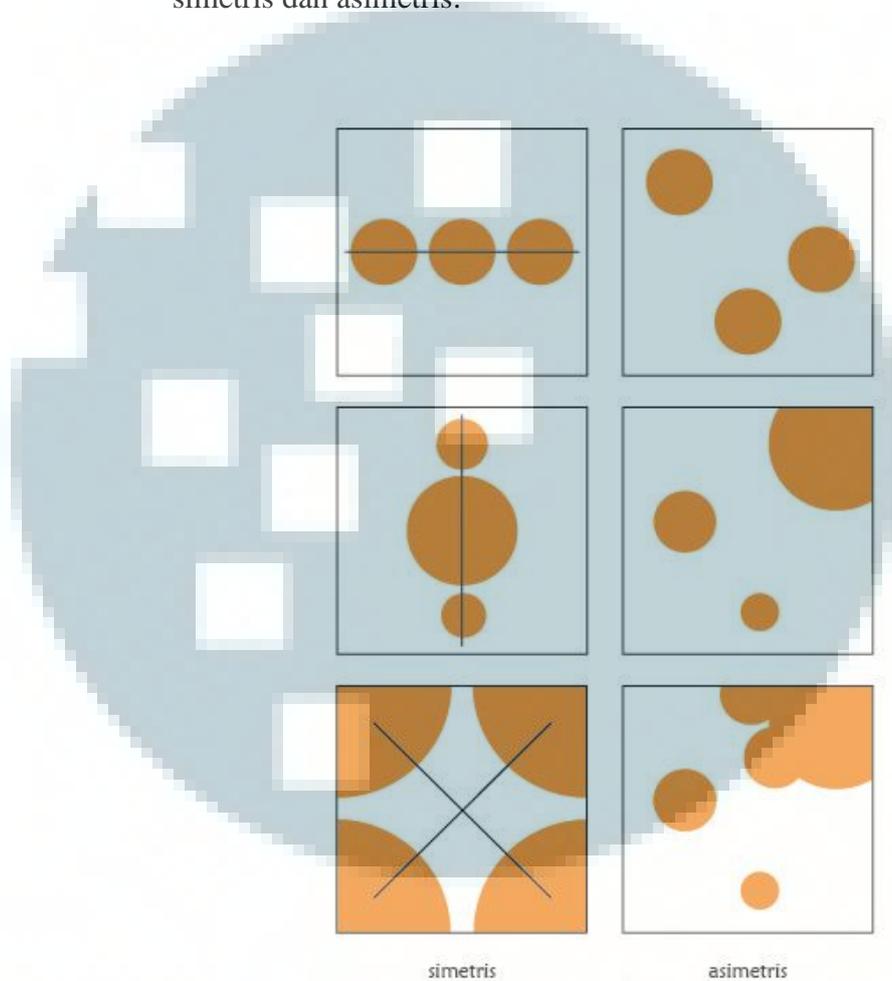
(sumber: http://blog.annvandelft.com/wp-content/themes/ann/images/TOC_Styleandthefamilytunes.jpg dan

<http://blog.humancentric.com/wp-content/uploads/2009/06/nyt.jpg>)

b. *Balance* (keseimbangan)

Balance adalah kondisi manusia yang bersifat fundamental atau dasar untuk dapat berdiri tegak, berjalan, serta dalam kehidupannya. Dalam desain, keseimbangan berfungsi sebagai katalisator keseimbangan seperti jangkar kapal, dan mengaktifasi elemen-elemen dalam sebuah bidang. (Lupton, Ellen dan Jennifer Cole Phillips. 2008, p. 28)

Keseimbangan terbagi menjadi dua, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Berikut adalah contoh kesimbangan simetris dan asimetris:



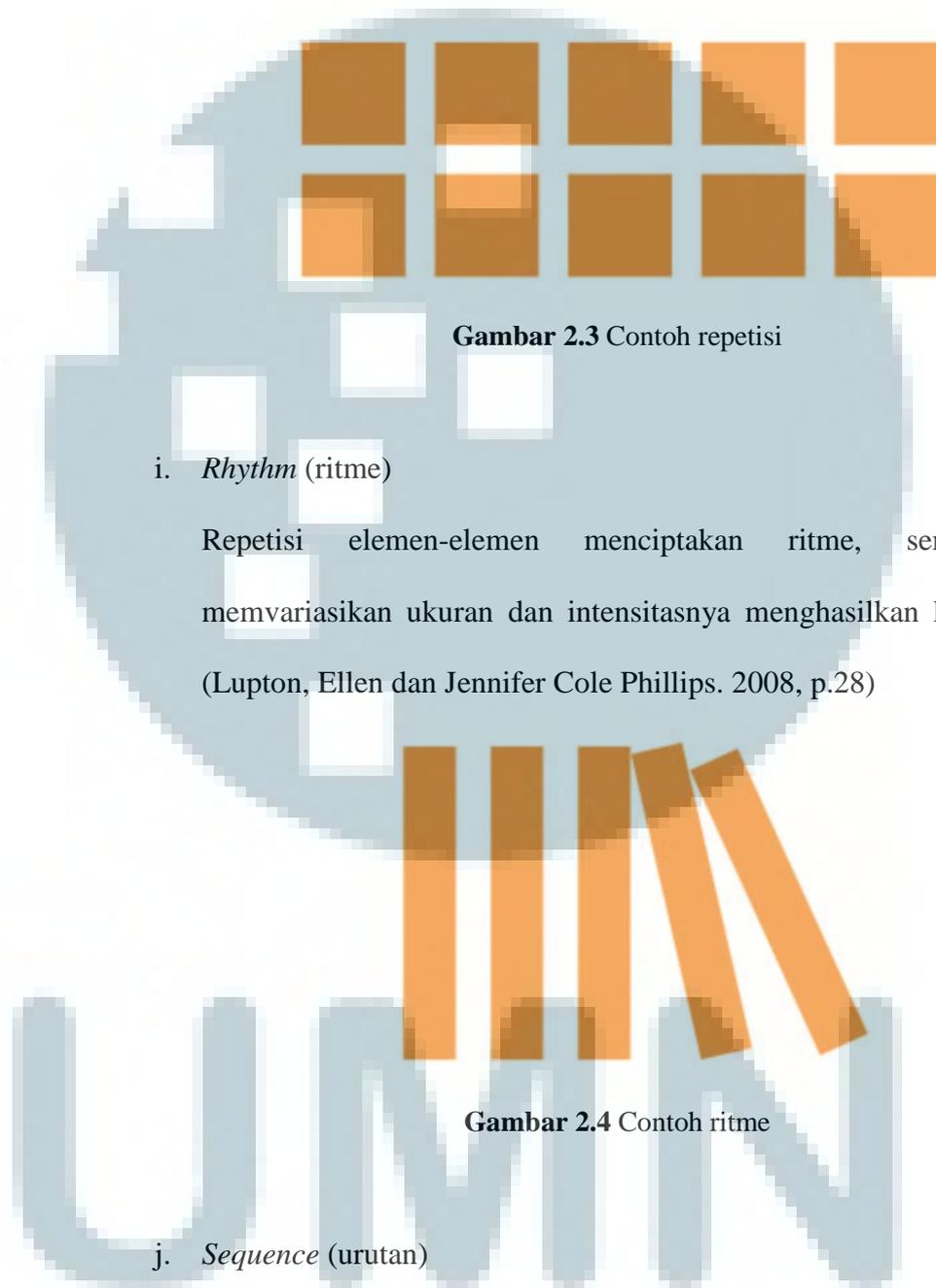
Gambar 2.2 Keseimbangan simetris dan asimetris

Sumber: Lupton, Ellen dan Jennifer Cole Philips, 2008, p.30

h. Repetisi

Adalah fitur tak berujung dalam lingkungan manusia, seperti paduan nada konsonan melodi yang kuat dalam musik. Repetisi

dan perubahan membuat kesejajaran dalam desain menjadi lebih hidup (Lupton, Ellen dan Jennifer Cole Phillips. 2008, p.32).



Gambar 2.3 Contoh repetisi

i. *Rhythm* (ritme)

Repetisi elemen-elemen menciptakan ritme, sementara memvariasikan ukuran dan intensitasnya menghasilkan kejutan. (Lupton, Ellen dan Jennifer Cole Phillips. 2008, p.28)

Gambar 2.4 Contoh ritme

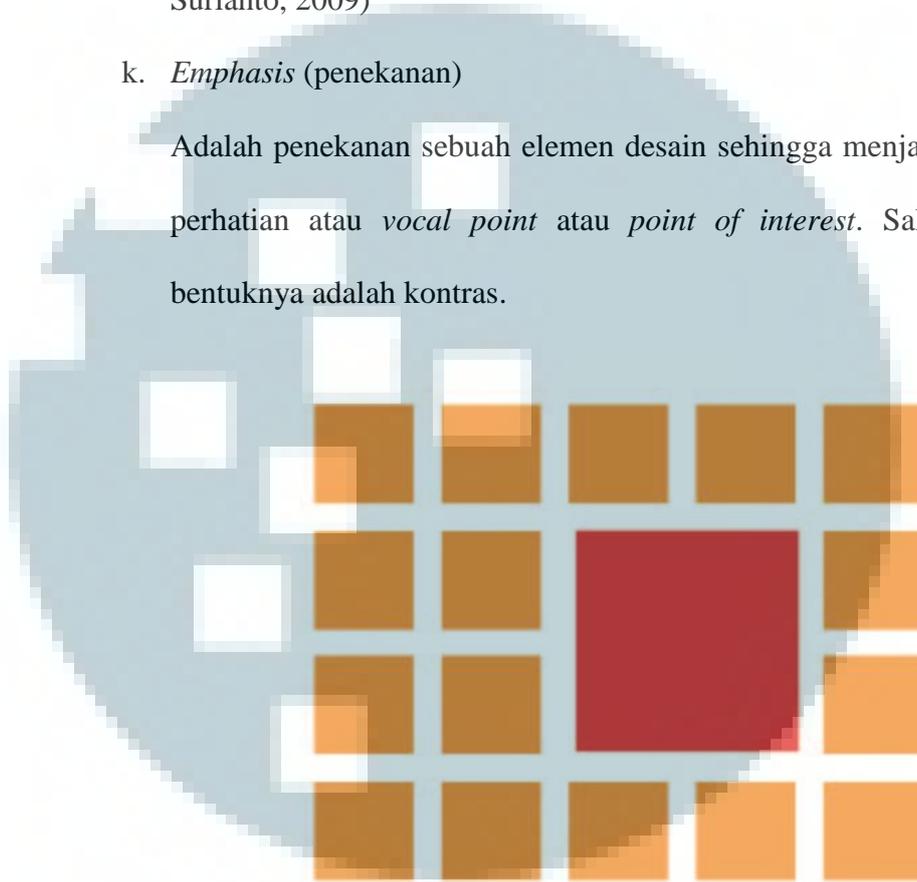
j. *Sequence* (urutan)

Sering disebut juga hirarki atau *flow* atau aliran, adalah urutan prioritas informasi yang harus dilihat pertama hingga terakhir. *Sequence* diperlukan karena jika semua informasi disampaikan

sama kuatnya, pembaca akan kesulitan menangkap pesannya. *Sequence* dapat dicapai dengan adanya *emphasis*. (Rustan, Suriyanto, 2009)

k. *Emphasis* (penekanan)

Adalah penekanan sebuah elemen desain sehingga menjadi pusat perhatian atau *vocal point* atau *point of interest*. Salah satu bentuknya adalah kontras.



Gambar 2.5 Contoh *Emphasis*

Emphasis dapat diciptakan dengan berbagai cara, antara lain:

- Memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen layout lainnya pada halaman tersebut.
- Warna yang kontras atau berbeda sendiri dengan latar belakang dan elemen lainnya.

- Letakkan di posisi yang strategis atau yang menarik perhatian. Bila pada umumnya, kebiasaan orang adalah membaca dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan, maka posisi yang paling pertama dilihat orang adalah sebelah kiri atas.
- Menggunakan bentuk atau gaya yang berbeda dengan sekitarnya.

1. *Unity* (kesatuan)

Unity berarti kesatuan antara elemen-elemen fisik (unsur-unsur desain) dan non-fisik (prinsip dan latar belakang desain) dalam sebuah konsep desain. (Rustan, Suriyanto, 2009)

2. Unsur Desain

a. Tekstur

Adalah kasar atau halus dari permukaan atau substansi yang dapat diraba. Dalam desain, terdapat baik tekstur visual maupun tekstur fisik; keduanya memiliki fungsi visual. Sebuah *Day Spa* mungkin memiliki interior atau brosur dengan kertas yang elegan dan halus. (Lupton, Ellen dan Jennifer Cole Phillips. 2008, p.52)

b. Titik, Garis, Bidang, Bentuk

Titik, garis bidang dan bentuk merupakan elemen-elemen pembangun desain. Dari elemen-elemen ini, desainer dapat menciptakan gambar, ikon, tekstur, pola, diagram, animasi dan

sistem tipografi. (Lupton, Ellen dan Jennifer Cole Phillips. 2008, p.12)

Sebuah titik adalah pembangun dasar dari semua elemen dan prinsip komunikasi visual. Titik juga adalah elemen geometris paling sederhana dan murni dalam kamus desainer grafis dan digunakan sebagai elemen penting dalam geometri, fisika, *vector graphics*, dan bidang-bidang lainnya yang berhubungan. Kumpulan titik yang sangat banyak dapat membentuk garis, tekstur, bentuk atau bidang. Titik-titik kecil dengan variasi juga dapat menciptakan kesan bayangan abu-abu. (Poulin, Richard, 2011, p.12-39).

c. Warna

Variasi warna bersifat *infinite* atau tak berujung. Latar belakang pendidikan dan budaya mempengaruhi cara menginterpretasikan warna. Persepsi warna bersifat subyektif, karena memiliki arti yang berbeda-beda di seluruh penjuru dunia (Millman, Debbie, 2008, p.14-15).

Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya 3 unsur, yaitu cahaya, objek dan observer (mata atau alat ukur) (Dameria, Anne, 2007, p. 10-12). Berikut adalah warna yang memiliki arti yang diakui secara umum menurut Anne Dameria:

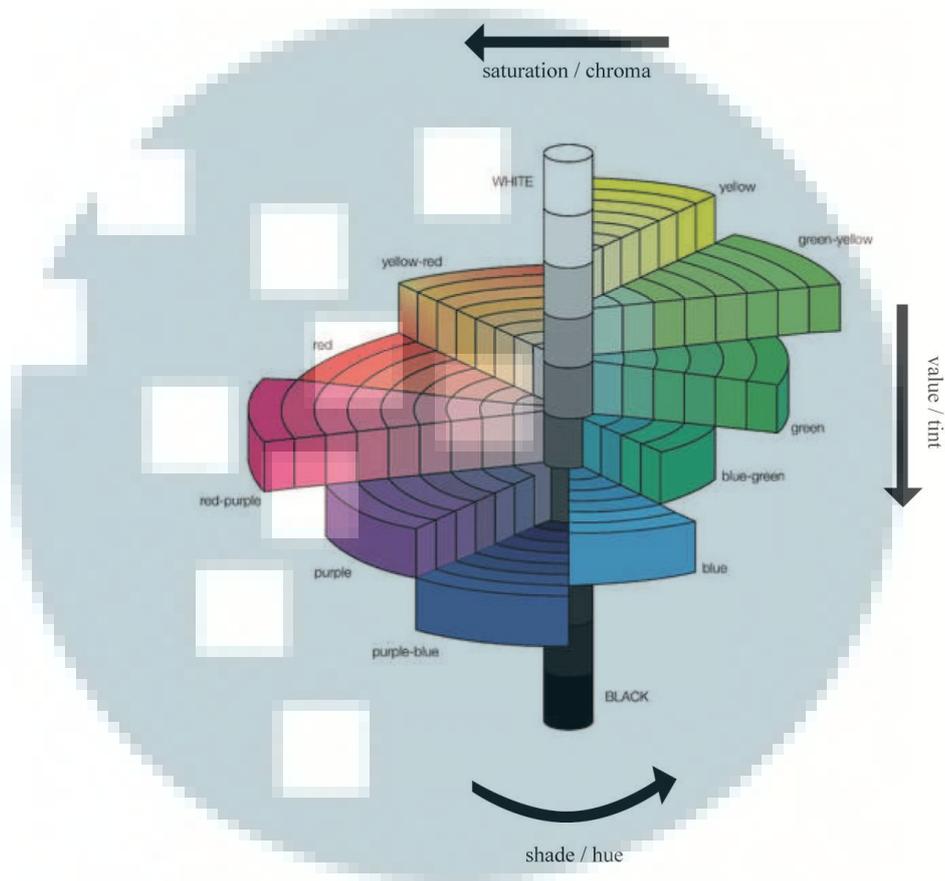
Tabel 2.5 Arti warna

Warna	Arti
Hitam	Kekuatan, keanggunan, keabadian, kreativitas, fokus, duka dan kerusakan.
Putih	Kemurnian, kesederhanaan, steril. Masyarakat China menganggap putih adalah warna berkabung.
Biru	kedamaian, ketenangan, intelegensi tinggi, kepercayaan. Namun biru juga dapat berarti emosional, egosentris, dan racun.
Hijau	alami, sehat, segar, keberuntungan, harmonis, hingga pahit.
Kuning	Kemegahan, kehangatan, segar, cerdas, namun juga sinis, pengecut, murah.
Merah	sensual, melambangkan panas,

	gairah, emosi, kekuatan, kepemimpinan, bahaya, dan agresivitas.
Pink	warna yang dapat memberikan suasana berbeda-beda, tergantung intensitasnya, tetapi cenderung mengarah pada kelembutan, romantis, dan jiwa muda

Aspek-aspek warna terdiri dari *shade*, *tint* dan *saturation*. *Hue* adalah posisi warna dalam sebuah spektrum. *Shade* adalah variasi *hue* pada sebuah warna dengan penambahan hitam. *Tint* adalah variasi *hue* sebuah warna dengan penambahan putih.

Sedangkan *saturation* (disebut juga *chroma*) adalah derajat kemurnian relatif sebuah warna dari warna itu hingga menjadi abu-abu netral.



Gambar 2.6 Pohon sistem warna Munsell

Sumber: <http://media.web.britannica.com/eb-media/34/2834-004->

FF107326.gif

Model warna dibagi menjadi dua sistem, yaitu CMYK dan RGB. CMYK merupakan singkatan dari *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Key Color* atau *Black*. CMYK biasanya digunakan dalam proses pencetakan. CMYK memiliki gamut warna lebih kecil dari RGB.

RGB merupakan singkatan dari Red, Green, Blue, biasa digunakan sebagai system aditif pada layar / monitor media elektronik seperti layar televisi, komputer dan *laptop*.

Menurut Anna Yulistianti dalam bukunya *Beerja Sebagai Desainer Grafis*, warna yang baik untuk anak adalah warna yang dapat menstimulasi anak. Warna panas merangsang anak-anak, orang primitif, sederhana, dan bersifat ekstrovert. Warna-warna panas tidak hanya bersifat merangsang, tapi juga memiliki sifat positif, agresif, dan aktif. Warna-warna panas yang dimaksud adalah kelompok warna merah, kelompok warna jingga dan kelompok warna kuning.

Selain itu, elemen desain juga dibagi menjadi tiga kategori, yaitu elemen teks, elemen visual dan elemen tak kelihatan (Rustan, Suriyanto, 2009).

1. Elemen teks

- a. *Typography*

Tipografi adalah mendasin dengan tulisan. Tulisan adalah ungkapan yang digunakan untuk huruf, angka dan tanda baca yang ketika digunakan bersama membentuk kata, kalimat, dan bentuk naratif (Poulin, Richard, 2100), p.246).

Klasifikasi huruf berdasarkan latar belakang sejarah tipografi dibagi menjadi 5, yaitu: (Sihombing, Danton, 2001, p.39)

- *Old Style* (contoh: Garamond, 1617)
- *Transitional* (contoh: Baskerville, 1757)
- *Modern* (contoh: Bodoni, 1788)
- *Egyptian (Slab Serif)* (contoh: Century Expanded, 1895)
- *Contemporary (Sans Serif)* (contoh: Helvetica, 1957)

2. Elemen visual (*image*)

Image atau gambar biasanya didefinisikan sebagai gambar dua dimensi, ide atau kesan akan seseorang atau suatu benda fisik. Gambar yang memiliki kesan kuat dapat membuat atau mematahkan komunikasi visual. Gambar dikomunikasikan dalam fotografi, ilustrasi atau bentuk gambar lainnya (Poulin, Richard, 2100, p. 226).

Fotografi adalah teknik merekam gambar dengan cahaya, biasanya menggunakan kamera. Ilustrasi adalah salah satu bentuk paling langsung dari komunikasi visual. Sebagai ilmu, kedudukan ilustrasi berada di antara seni dan desain grafis. Ilustrator masa kini menciptakan gambar untuk di *print*, di layar, galeri, ruang arsitektur. Ilustrasi muncul pada buku,

jaket, majalah, sampul *CD* dan poster, *website*, pakaian, *sakleboard*, dan televisi (Zeegen Lawrence, 2009, p.46-56).

3. Elemen tak kelihatan

Elemen tak kelihatan terdiri dari *margin*, *framing*, *grid* dan *spacing*. Penjelasan dari elemen-elemen tersebut adalah:

a. *Framing*

Frame atau bingkai menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk memahami sebuah objek. Seperti sebuah *frame* atau bingkai pada lukisan dapat dianggap sebagai sesuatu yang menyiratkan batasan semu (antara ada dan tiada).

- *Margin*

Margin menciptakan zona pelindung di sekitar gambar, menyajikannya sebagai objek di atas sebuah panggung. *Margin* dapat tebal maupun tipis, simetris maupun asimetris. (Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillips, 2008, p. 104)

- *Border*

Border adalah perbatasan antara sisi dalam dan sisi luar, menandai batas suatu wilayah. Sebuah *border* akan muncul secara alami jika sebuah gambar berakhir dan *background* terlihat. (Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillips, 2008, p. 110)

b. *Grid*

Grid adalah sebuah jaringan jalur atau baris. Alur dalam grid biasanya berbentuk horizontal atau vertikal dan merata, namun grid dapat juga miring, tak beraturan atau bahkan berbentuk lingkaran. (Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillips, 2008, p. 175)

2.8. Ilustrasi

Ketika desainer ditetapkan untuk menciptakan bagi anak-anak, mereka mengizinkan diri mereka untuk membebaskan diri, mengabaikan aturan realisme sementara juga memperhatikan dengan sepenuhnya setiap detail. Semua warna cocok, semua benda bergerak, bertumbuh, terbang, melompat dan mengalir. Kegembiraan dan keajaiban dalam berbagai jenis gaya, garis dan bentuk. Karena anak-anak selalu terbuka untuk segala hal. (Eckert, Vicky, 2009, p.5)

Ada banyak cara untuk memasukkan gambar ke dalam buku, termasuk kolase dan berbagai seni grafis, melukis dan teknik-teknik menggambar. Dalam istilah generik *mix media*, batasan-batasan dapat diseberangi, digabungkan, dan proses *layering* yang kemungkinannya tak terbatas (Krause, Dorothy Simpson, 2009, p.22) .

Ilustrasi dapat menimbulkan perasaan atau *mood* tertentu pada sebuah cerita, konsep maupun ide. Ilustrasi menyajikan kesan

pembukaan yang kuat atau menunjukkan tema cerita (Ryan, William dan Theodore Conover, 2004, p. 206)

Semua ilmu pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak, teori tentang makanan, yang dikombinasikan dengan prinsip dan unsur desain diterapkan dalam perancangan buku pengenalan makan untuk anak '*Around the Food World*' yang akan dibahas pada bab tiga dan empat.

UMMN